

PC

# Robin Hood

DIE LEGENDE  
VON SHERWOOD



## **WICHTIGER HINWEIS FÜR EPILEPSIEKRANKE**

Lesen Sie sich die folgenden Informationen sorgfältig durch, bevor Sie oder Ihr Kind ein Videospiel spielen.

Bei bestimmten Personen kann das Flimmern des Bildschirms oder flimmerndes Licht zu Epilepsie oder Ohnmachtsanfällen führen. Diese Personen setzen sich einem Gesundheitsrisiko aus, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videospiele spielen. Diese Symptome können auch auftreten, wenn die betreffende Person keine medizinische Vorgeschichte hat und bislang noch nie einen Epilepsieanfall erlitten hat. Sollten Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder bereits Anzeichen für Epilepsie (Anfälle, Ohnmacht) gezeigt haben, wenn Sie flimmerndem Licht ausgesetzt waren, suchen Sie bitte vor jeder Benutzung Ihren Hausarzt auf. Eltern wird empfohlen, auf ihre Kinder Acht zu geben, während sie Videospiele spielen. Beim Auftreten von Symptomen wie Schwindel, Sehstörungen, Augen oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfällen, Orientierungsschwierigkeiten, unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.

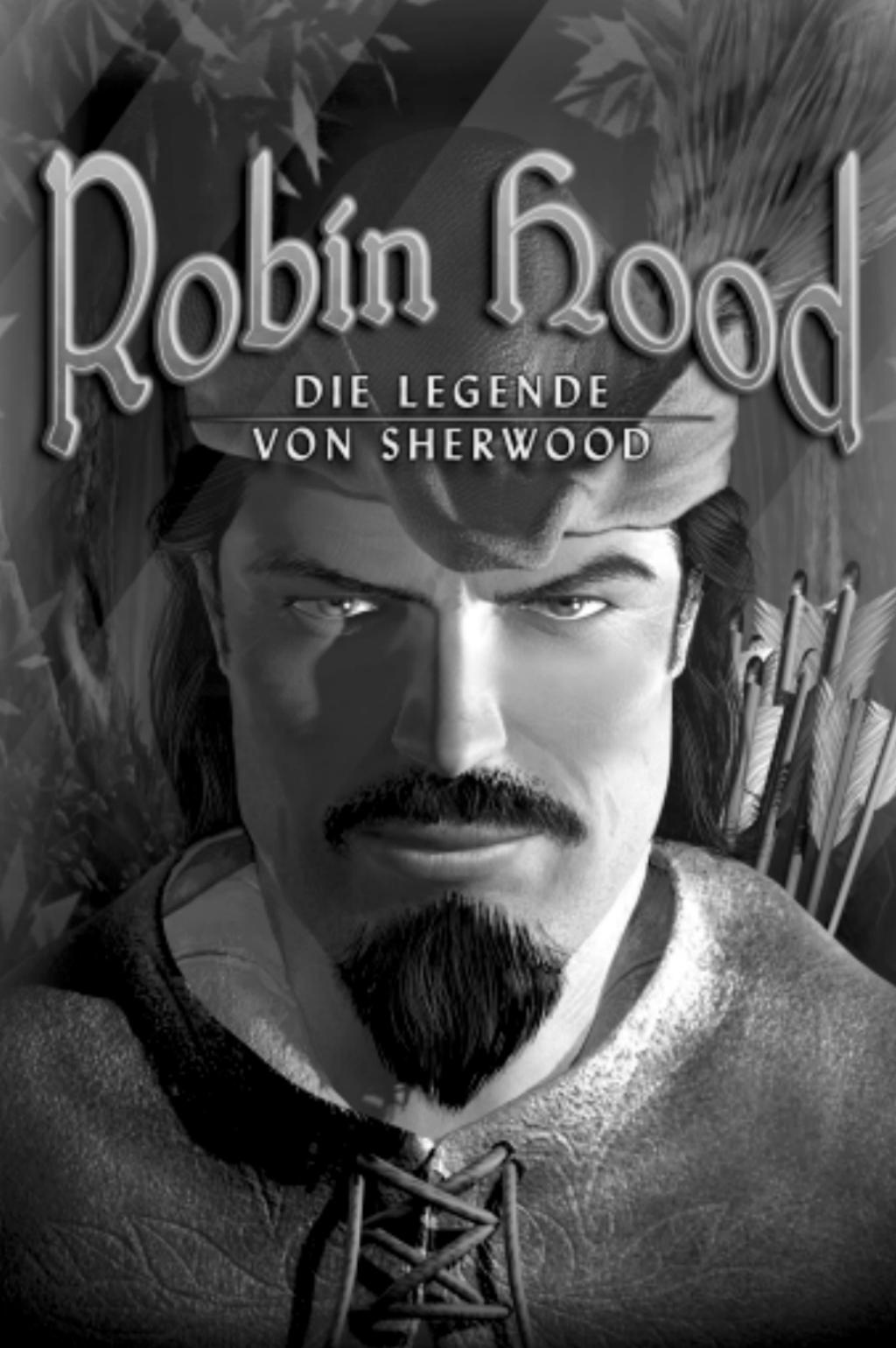
Treffen Sie vor Inbetriebnahme des Videospiels folgende Vorkehrungen:

- Setzen Sie sich nicht zu nah an den Bildschirm.
- Am besten sitzen Sie dabei so weit vom Bildschirm entfernt wie es das Verbindungskabel zulässt.
- Benutzen Sie für Videospiele vorzugsweise einen kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn Sie übermüdet oder schlaftrig sind.
- Spielen Sie nur in einem gut beleuchteten Raum.
- Machen Sie während des Spiels jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten.

# Robin Hood

---

DIE LEGENDE  
VON SHERWOOD





# INHALT



<b>INSTALLATION UND SPIELSTART</b> .....	<b>5</b>
<b>INSTALLATION DES SPIELS</b> .....	<b>5</b>
<b>SPIELSTART</b> .....	<b>5</b>
<b>DEINSTALLATION DES SPIELS</b> .....	<b>5</b>
<b>DIE UNTERSCHIEDLICHEN SPIELMENÜ</b> .....	<b>6</b>
<b>DAS HAUPTMENÜ</b> .....	<b>6</b>
<b>DAS LADE-MENÜ</b> .....	<b>7</b>
<b>DAS SPIELER-MENÜ</b> .....	<b>7</b>
<b>DAS PAUSEN-MENÜ</b> .....	<b>8</b>
<b>DAS SPEICHER-MENÜ</b> .....	<b>8</b>
<b>DAS OPTIONSMENÜ</b> .....	<b>9</b>
<b>DAS SPIEL</b> .....	<b>9</b>
<b>ABLAUF EINER KAMPAGNE</b> .....	<b>9</b>
<b>DIE MISSIONEN</b> .....	<b>10</b>
<b>DAS INTERFACE</b> .....	<b>11</b>
<b>SHERWOOD FOREST</b> .....	<b>12</b>
Neue Kameraden .....	12
Charakterauswahl in Sherwood .....	12
Werkstätten .....	13
Erfahrung .....	13
Missionsauswahl .....	14
<b>AUSWAHL DES AKTIVEN CHARAKTERS UND FORTBEWEGUNG</b> ..	<b>15</b>
Auswahl des aktiven Charakters .....	15
Fortbewegung .....	16
<b>INFORMATIONEN UND BONI</b> .....	<b>17</b>
Pergamente .....	17
Bettler .....	17
Gespräche mit anderen Spielcharakteren .....	17
Kleeblätter .....	18

<b>BESONDERE MISSIONEN</b> .....	<b>18</b>
<i>Hinterhaltsmissionen</i> .....	18
<i>Strategiemissionen</i> .....	18
• <i>Verteidigungsmissionen</i> .....	19
• <i>Angriffsmissionen</i> .....	19
<b>WAS SIE ZUM SPIELEN EINER MISSION WISSEN SOLLTEN</b> .....	<b>20</b>
<i>Umrisse</i> .....	20
<i>Gegenstände</i> .....	20
<i>Feindliche Sichtkegel einblenden</i> .....	20
<i>Emotionssymbole</i> .....	21
<i>Versteckte Charaktere</i> .....	21
<b>DIE CHARAKTERE</b> .....	<b>22</b>
<i>ROBIN UND SEINE BANDE</i> .....	22
<i>GEGNER</i> .....	23
<i>ZIVILISTEN</i> .....	24
<i>ROBINS VERBÜNDETE</i> .....	24
<i>DIE WICHTIGSTEN GEGNER</i> .....	25
<b>AKTIONEN DER CHARAKTERE</b> .....	<b>26</b>
<i>DIE AKTIONEN DER CHARAKTERE</i> .....	26
<i>DER KAMPFMODUS</i> .....	27
Energie .....	27
Tod eines Charakters .....	28
<i>KONTEXTABHÄNGIGE AKTIONEN</i> .....	29
<i>DIE QUICK-ACTIONS</i> .....	29
<b>ANHANG UND ÜBERSICHTEN</b> .....	<b>30</b>
<b>CREDITS</b> .....	<b>35</b>

# EINLEITUNG

Kennen Sie schon die Legende des Robin Hood von Sherwood?

Es ereignete sich etwa folgendermaßen: Damals zog König Richard Löwenherz mit den Besten seiner Ritterschaft aus, um das Heilige Land von den Ungläubigen zu befreien. Während seiner Abwesenheit vertraute er die Herrschaft über sein Königreich seinem jüngeren Bruder John an, auch John Ohneland genannt. Doch bei seiner Rückkehr geriet König Richard in die Gefangenschaft des Herzogs Leopold, der ein beträchtliches Lösegeld für die Freilassung des Königs verlangte ...

Der junge Robin von Locksley, der den König auf seinen Kreuzzügen begleitet hatte, beschloss somit, nach England zurückzukehren, um dort das Lösegeld für seinen geliebten König einzutreiben. Doch bei seiner Rückkehr musste er feststellen, dass der Schurke, der sich "Sheriff von Nottingham" nannte, ihn inzwischen seiner Ländereien und Habseligkeiten beraubt hatte. Aber das war noch längst nicht alles: Der Sheriff unterdrückte auch das Volk, indem er ihm immense Steuern auferlegte ...

Und an diesem Punkte steigen Sie im wahrsten Sinne des Wortes in die Legende des weltberühmten Robin Hood ein, des Diebes mit dem Herzen aus Gold, des Freundes der Unterdrückten. Inmitten von Sherwood Forest müssen Sie treue Gefährten finden, die Ihnen helfen werden, sich auf Ihre Missionen vorzubereiten, die armen Unglücklichen zu retten und im Kampf mit Ihren Feinden so viele Leben zu verschonen, wie nur eben möglich ... Wird es Ihnen trotz all dieser Schwierigkeiten gelingen, das Lösegeld zu sammeln, welches das einzige Mittel zur Rettung König Richards darstellt?



# INSTALLATION UND SPIELSTART

## → **INSTALLATION DES SPIELS**

Legen Sie die CD 1 von Robin Hood – Die Legende von Sherwood in das CD- oder DVD-Laufwerk Ihres Computers. Falls die Autoplay-Funktion aktiviert ist, wird das Installationsprogramm automatisch gestartet, sobald Sie die CD einlegen. Wählen Sie im daraufhin erscheinenden Menü die Option "Robin Hood installieren", um mit der Spielinstallation fortzufahren.

Sollte die Autoplay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks nicht aktiviert sein, klicken Sie im Windows-Arbeitsplatz doppelt auf das Symbol des Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD befindet, und starten die Installation mit einem weiteren Doppelklick auf die Datei Setup.exe.

Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.

Falls Ihr Rechner nicht über DirectX 8.1 verfügt, erhalten Sie an dieser Stelle die Option, es zu installieren. (DirectX 8.1 wird für das Spiel benötigt.)

## → **SPIELSTART**

Wenn Sie Robin Hood – Die Legende von Sherwood installiert haben, klicken Sie doppelt auf das "Robin Hood – Die Legende von Sherwood"-Symbol auf dem Desktop oder öffnen Sie das Windows-Startmenü, wählen den Eintrag "Programme" und klicken dann auf "Robin Hood – Die Legende von Sherwood", um das Spiel zu starten.

## → **DEINSTALLATION DES SPIELS**

Wenn Sie Robin Hood – Die Legende von Sherwood deinstallieren möchten, wählen Sie im Windows-Startmenü den Eintrag "Programme". Wählen Sie dann "Robin Hood" und klicken auf die Option "Robin Hood – Die Legende von Sherwood deinstallieren".



# DIE UNTERSCHIEDLICHEN SPIELMENÜS

## → DAS HAUPTMENÜ

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, müssen Sie zunächst ein Spielerprofil erstellen. Geben Sie dazu einen Namen ein und wählen einen Schwierigkeitsgrad. Klicken Sie zur Bestätigung Ihrer Eingaben auf das blaue Kreuz. So gelangen Sie in das HAUPTMENÜ.

Falls Sie das Spiel nicht zum ersten Mal spielen, gelangen Sie beim Spielstart automatisch in das Hauptmenü.



Links im Bildschirm wird der bisherige Spielverlauf anhand folgender Informationen zusammengefasst:

- Spielername
- Gewählter Schwierigkeitsgrad
- Eingetriebenes Geld
- Punktestand
- Zahl der verschonten Leben
- Fortschritt in Prozent
- Spieldauer

Falls Sie das Spiel zum ersten Mal starten, sind alle Fortschrittsparameter auf null gesetzt.

## SPIELEN!

Falls Sie nur ein einziges Spielerprofil besitzen, klicken Sie einfach auf die Option "Spiel starten", um das Spiel zu starten.

Haben Sie hingegen mehrere Spielerprofile erstellt, so müssen Sie erst eins davon wählen, indem Sie auf den Button "Spieler" klicken. Falls Sie mehrere Profile besitzen, aber nicht auf diesen Button klicken, um einen Spieler zu wählen, spielen Sie standardmäßig unter dem zuletzt gespeicherten Profil weiter.

Es wird immer die Mission geladen, die Sie bei der letzten Speicherung gespielt haben.

## LADEN

Falls Sie das Spiel bereits mindestens einmal zuvor gespielt und gespeichert haben, können Sie hier den gespeicherten Spielstand unter dem Namen, den Sie ihm gegeben haben, oder den letzten durch Schnellspeichern erzeugten Spielstand laden.

## **SPIELER**

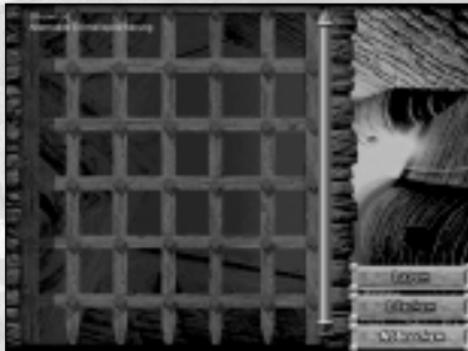
Wenn Sie mehrere Spielerprofile erstellt haben, können Sie hier eins auswählen, um das Spiel darunter fortzusetzen.

## **FILME**

Hier können Sie sich die Filmsequenzen des Spiels anschauen.

### **→ DAS LADE-MENÜ**

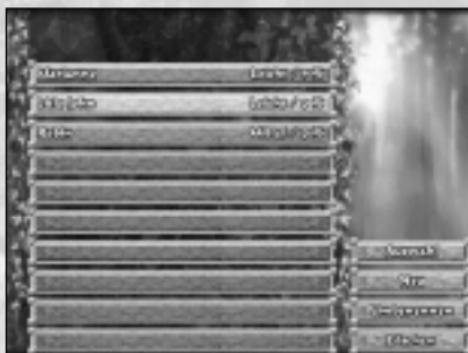
Dieses Menü können Sie entweder über das HAUPTMENÜ oder das PAUSEN-MENÜ öffnen.



Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, wählen Sie ihn in der Liste der (mit dem gewählten Spielerprofil erstellten) Spielstände aus.

Klicken Sie dazu den Namen des Spielstands an und wählen dann die Option **LADEN**.

### **→ DAS SPIELER-MENÜ**



## **AUSWAHL**

Heben Sie in der Liste das Spielerprofil hervor, unter dem Sie weiterspielen möchten, und klicken zur Bestätigung auf den Button **AUSWAHL**.

## **NEU**

Wenn Sie ein neues Spielerprofil erstellen möchten, wählen Sie diese Option und geben einen neuen Namen ein. Das neue Profil wird der Profilliste hinzugefügt.

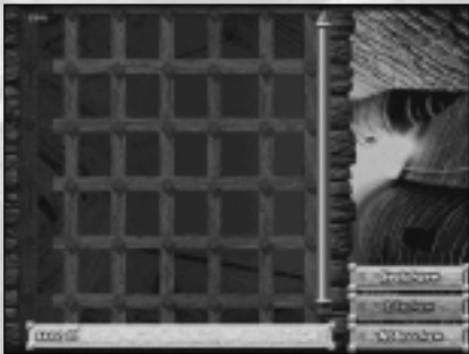
## → DAS PAUSEN-MENÜ

Wenn Sie während des Spiels die ESC-Taste drücken, öffnet sich das Pause-Menü und das Spiel wird vorübergehend angehalten.



Neben den hier sichtbaren Optionen fasst dieses Menü auch die primären und sekundären Ziele der aktuellen Mission zusammen.

## → DAS SPEICHER-MENÜ



Geben Sie einen Namen für den Spielstand ein und klicken Sie zur Bestätigung auf SPEICHERN.

Sie können das Spiel auch mit bestimmten Tastenkürzeln schnellspeichern und -laden.

Drücken Sie in der Standardeinstellung die F1-Taste zum Schnellspeichern und die F5-Taste zum Schnellladen oder ordnen Sie diese Funktionen im Bereich TASTENKÜRZEL des OPTIONSMENÜS anderen Tasten zu.

Dank dieser Tastenkürzel müssen Sie nicht jedes Mal ein Menü öffnen, wenn Sie ein Spiel speichern oder laden möchten. So erzeugte Spielstände werden mit dem Namen "Schnellspeicherung" gespeichert.

Wenn Sie das Spiel erneut schnellspeichern, wird der letzte auf diese Art erzeugte Spielstand nicht gelöscht, sondern heißt jetzt "Alternative Schnellspeicherung".

## → DAS OPTIONSMENÜ



Die Option **TASTENKÜRZEL** zeigt eine Liste aller verfügbaren Tastenkürzel in Robin Hood an.

Hier können Sie eine der Standardkonfigurationen (die Optionen **STANDARD 1** und **STANDARD 2**) wählen.

Sie können die Zuordnung der Funktionen auch Ihren Wünschen entsprechend anpassen. Wählen Sie dazu einfach die Option **BENUTZERDEFINIERT**. Klicken Sie anschließend auf die Zeile, in der die Funktion steht, die Sie zuordnen möchten. Geben Sie dann das gewünschte Tastenkürzel ein.

Wenn Sie aus Versehen eine Zeile hervorheben, an der Sie nichts ändern möchten, klicken Sie einmal mit der **RECHTEN** Maustaste, um die Auswahl rückgängig zu machen.

Ihre benutzerdefinierten Tastenkürzel werden gespeichert, sobald Sie dieses Menü über den Button **OK** verlassen.

## → DAS SPIEL

Die unterschiedlichen Missionsarten und ...  
... was Sie wissen sollten, um eine Mission zu spielen.

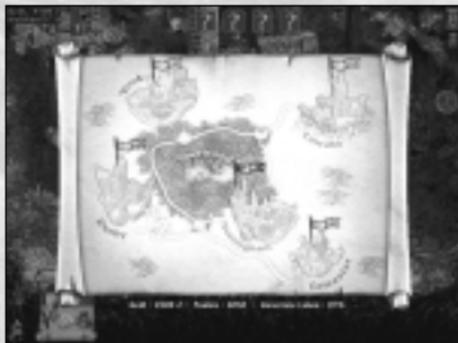
### → ABLAUF EINER KAMPAGNE

Wählen Sie im **HAUPTMENÜ** die Option "Spiel starten". In der ersten Mission spielen Sie nur mit Robin Hood. Wenn Sie diese Mission gewinnen, beginnt die nächste automatisch.

Am Ende der zweiten Mission können Sie sich nach Sherwood Forest begeben, in das Hauptquartier von Robin Hood und seinen Kameraden. Ab jetzt beginnen alle Missionen in Sherwood.

In Sherwood können Sie mittels einer **KARTE** (oben rechts im Bildschirm) die nächste Mission zum Spielen wählen. Oft können Sie unter mehreren Missionen wählen.

Sobald Sie die nächste Mission gewählt haben, suchen Sie sich in Sherwood die Kameraden aus, die an der Mission teilnehmen sollen. Schicken Sie einfach die gewünschten Charaktere an den Punkt, an dem sie Sherwood verlassen können. Die Mission beginnt.



Wenn Sie die Mission erfolgreich beendet haben, kehren die Gefährten nach Sherwood zurück. Dort können Sie sich auf die nächste Mission vorbereiten.

#### → **DIE MISSIONEN**

Eine Mission ist eine Spielphase, in der sich eine Gruppe der Kameraden (bis zu 5 Charaktere, manchmal weniger) an einen bestimmten Ort begeben muss, um dort gewisse Ziele zu erfüllen.

Zu Beginn der Mission erscheint ein Beschreibungstext über die Ziele der Mission. Achtung! Im Laufe einer Mission können weitere Ziele hinzukommen oder es können sich Ziele ändern! Auch diese Änderungen werden Ihnen in Bildschirmtexten mitgeteilt, lesen Sie also alle Nachrichten sorgfältig durch ...

Falls Sie sich einmal nicht mehr so recht erinnern können, wie Ihre Missionsziele lauten, halten Sie das Spiel vorübergehend an, indem Sie die ESC-Taste drücken. Im nun erscheinenden Pausen-Menü können Sie Ihre Ziele überprüfen.

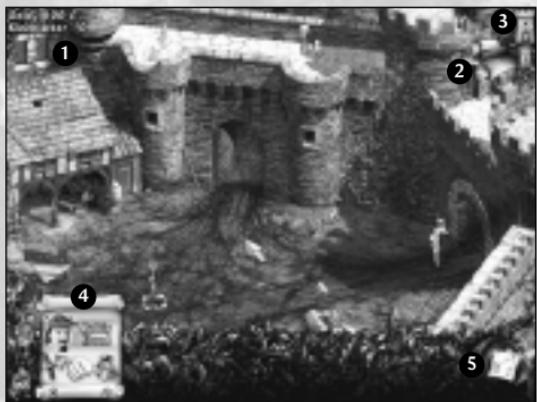
Wenn Sie Ihre Ziele erfüllt haben, teilt Ihnen eine Nachricht auf dem Bildschirm mit, dass Sie gewonnen haben und den Ort der Mission entweder verlassen oder aber noch etwas bleiben können, um einige sekundäre Ziele zu erfüllen (z.B. Geld finden, Charaktere befreien etc.).

Falls Sie sich zum Bleiben entscheiden, erscheint ein Siegel oben rechts im Bildschirm. Klicken Sie einfach darauf, wenn Sie die Mission zu einem späteren Zeitpunkt wieder verlassen möchten.

Eine Mission gilt als fehlgeschlagen, wenn einer Ihrer Hauptcharaktere dabei ums Leben kommt. Sehen Sie sich also vor und gehen Sie keine unnötigen Risiken ein!

In einigen Missionen, besonders in denen, wo Robin die Männer des Sheriffs in einen Hinterhalt locken will, erscheint das Siegel schon zu Beginn der Mission oben im Bildschirm. Dies bedeutet, dass Sie, wenn der Hinterhalt für Robin und seine Freunde nicht glimpflich verläuft, die Flucht ergreifen können, indem Sie auf das Siegel klicken! Natürlich ist die Mission dadurch gescheitert, aber unsere Helden wären zumindest noch am Leben ...

## → DAS INTERFACE



### 3 - Zoom

Es gibt drei verschiedene Stufen für den Zoom: normal, nah und fern. Ändern Sie die Zoomstufe mit dem Mausrad (sofern vorhanden) oder klicken Sie auf die Türme.

### Perspektivenwechsel

Oft ist der Bereich, in dem die Mission spielt, sehr viel umfangreicher als das, was Sie im Spielfenster sehen können.

### 4 - Heldenporträts

### 5 - Quick-Actions planen

### 6 - Sichtkegel

Blendet den Sicht und Aufklärungskegel eines Feindes ein.



### Spielfenster

In diesem Bereich erfüllen Ihre Helden ihre Missionen. Hier laufen sie herum, handeln, treiben Gold ein, stellen sich ihren Feinden im Kampf und vieles mehr.

### 1 - Spielinformationen

**Geld:** Die Geldsumme, die Robin und seine Kameraden eingetrieben haben.

**Kleeblätter:** Die Anzahl der Kleeblätter, die Ihre Helden eingesammelt haben.

### 2 - Minikarte

- Wenn Sie auf die zusammengerollte Karte klicken, erscheint eine Minikarte, auf der der gesamte Handlungsort der Mission zu sehen ist. Klicken Sie einfach auf die Karte, damit sich die Ansicht im Spielfenster auf den angeklickten Ort zentriert.

- Schließen Sie die MINIKARTE wieder, indem Sie einfach mit der rechten Maustaste klicken.

- Der Minikarte können Sie etliche Informationen entnehmen. Ein grüner Punkt gibt den Standort eines Helden an, ein blauer den eines Zivilisten, ein roter den eines Feindes und ein violetter den einer wichtigen Person. Graue Punkte weisen auf Charaktere hin, von denen Sie noch nicht wissen, ob sie Ihnen freundlich oder feindlich gesinnt sind (s. Umrisse auf Seite 20). Mit gelben Kreuzen sind diejenigen Gegenstände auf der Karte gekennzeichnet, die unsere Helden einsammeln können.

### 7 - Hocken

Wenn sich Ihre Charaktere niederhocken, sind sie nicht mehr so leicht zu entdecken. Klicken Sie auf das Symbol Sich ducken unten links bei den Heldenporträts.

### 8 - Gesundheitsanzeige

### 9 - Quick-Actions auslösen

## → **SHERWOOD FOREST**

Sherwood Forest ist das Hauptquartier von Robin Hood und seiner fröhlichen Bande. Hierhin können Sie ab der zweiten Mission gelangen.

In Sherwood können Sie neue Kameraden willkommen heißen, Ihre Leute auf Missionen vorbereiten, Ihre Bande wichtige neue Gegenstände für zukünftige Missionen herstellen lassen etc.

### ***Neue Kameraden***

In einigen wichtigen Missionen (nicht in einfachen Hinterhaltsmissionen gegen die Männer des Sheriffs) kann Robin beweisen, dass er weiß, wie sich ein Held zu verhalten hat. Je nachdem, wie erfolgreich er dabei war, erhält Robin am Ende der Mission die Nachricht, dass er neue Kameraden für seine Sache gewonnen hat! Diese begeben sich als dann nach Sherwood, wo Robin sie von nun an auf Missionen schicken oder einer Aufgabe in einer seiner Werkstätten zuteilen kann.

Robins Rekruten sind misshandelte Bauern, die sich ihm anschließen, um ihm im Kampf gegen ihre Unterdrücker zur Seite zu stehen.

Sie halten aber nicht viel von Gewalt, daher gewinnt Robin um so mehr neue Anhänger, je mehr Feinden er in der Mission das Leben geschenkt hat. Robin muss sich also wie ein Held aufführen, nicht wie ein Schlächter!

Auf der anderen Seite werden sich Robin nicht sehr viele neue Kameraden anschließen, wenn seine Verluste in der letzten Mission zu hoch waren ... Verschonen Sie also möglichst viele Feinde, damit sich Ihnen mehr Freunde anschließen!



### ***Charakterauswahl in Sherwood***

Wenn Sie mehr als fünf Charaktere wählen, können Sie mit zwei Pfeilen in der Charakteranzeige durch die Porträts der gewählten Charaktere blättern.

Wenn Sie keinen Charakter gewählt haben, sehen Sie in der Mitte der Charakteranzeige einen Button, mit dessen Hilfe Sie alle Charaktere mit einem einzigen Mausklick auswählen können.

## *Werksttten*

Die Werksttten befinden sich im Hauptquartier in Sherwood. Hier knnen Sie Ihre Mnner an die Arbeit schicken.

Die meisten Werksttten dienen dazu, bestimmte Arten von Gegenstnden zu produzieren. Wenn Sie von einer Mission zurckkehren, werden Sie sehen, dass eine bestimmte Anzahl an Gegenstnden hergestellt worden ist, je nachdem, wie viele Mnner an dieser Aufgabe beteiligt waren. Sie mssen nichts weiter tun, als sich die Waren zu holen!

Das Pergament bei dem Baum inmitten von Sherwood teilt Ihnen bei jeder Rckkehr von einer Mission mit, wie viele Gegenstnde Ihre Werksttten produziert haben.

Wichtige Charaktere eignen sich besonders fr die Arbeit in einer bestimmten Werksttte. Whrend sie dort arbeiten, verbessert sich die Produktivitt aller anderen Kameraden in der Werksttte. Robin verbessert zum Beispiel die Pfeilherstellung, wenn er in der entsprechenden Werksttte arbeitet.

In einigen Werkstatt knnen sich Ihre Charaktere ausruhen und erholen (Bankett), das Bogenschieen ben (Schiestand) und den Nahkampf trainieren (Trainer), um so an Erfahrung zu gewinnen.



## *Erfahrung*

Die Charaktere in Ihrer Bande knnen mehr oder weniger gut Bogen schieen oder im Nahkampf kmpfen. Wenn Sie wissen mchten, wie gut einer Ihrer Kameraden in diesen Disziplinen ist, zeigen Sie mit der Maus auf ihn, whrend Sie in Sherwood sind. Es erscheint ein kleines Pergament mit einem oder mehreren Schwert-Symbolen und Bgen, sofern der Charakter mit dem Bogen umgehen kann. Je mehr Bgen oder Schwerter Sie hier sehen, desto besser kann der Charakter kmpfen.

Ihre Charaktere gewinnen an Erfahrung (d.h. sie erhalten mehr Schwerter/Bgen), wenn sie im Nahkampf oder Bogenschieen gegen einen Feind antreten. Sie werden auch erfahrener, wenn sie in den Werksttten Sherwoods trainieren.

## Missionsauswahl

Wählen Sie die nächste Mission, indem Sie in Sherwood Forest auf das Symbol KARTE (oben rechts im Bildschirm) klicken.

Es wird eine Karte von Sherwood Forest und der Umgebung eingeblendet. Die möglichen Orte, an die sich Ihre Bande begeben kann, sind durch Pfeile und leuchtende Markierungen der Burgen dargestellt.



Zeigen Sie mit der Maus auf einen dieser Orte, um eine kurze Missionsbeschreibung zu sehen.

Wenn Sie einen Ort anklicken, erscheint eine genauere Beschreibung der Mission. Sie können diese Mission nun annehmen oder das Fenster schließen, um sich die Informationen zu einer anderen Mission anzusehen.



Wenn Sie eine Mission gewählt haben, kehren Sie nach Sherwood zurück. Oben rechts im Bildschirm erscheint ein rotes Siegel und Sie sehen eine Reihe von Feldern, die jeweils das Porträt eines Charakters oder ein Aktionssymbol enthalten.

Nun stellen Sie die Gruppe zusammen, die Sie auf die gewählte Mission entsenden möchten.

An den Symbolen oben im Bildschirm können Sie erkennen, wie viele Charaktere Sie maximal losschicken können und welche Fähigkeiten mindestens einer unter ihnen haben muss, damit die Mission erfüllt werden kann.

Wenn anstelle eines Aktionssymbols das Porträt eines Charakters zu sehen ist, dann muss dieser Charakter auf jeden Fall an der Mission teilnehmen.

Befehlen Sie den Charakteren, die an der Mission teilnehmen sollen, sich auf den Weg zu begeben, der aus Sherwood herausführt (oben rechts im Bildschirm). Sobald die Charaktere ihre Plätze auf dem Weg einnehmen, füllen sich die Felder mit ihren Porträts. Wenn die Auswahl den Erfordernissen der Mission entspricht, färben die entsprechenden Felder sich grün.

Sie können die gewählten Charaktere auch schnell auf den Weg schicken, der aus Sherwood herausführt, indem Sie auf das Symbol **Gewählte Charaktere auf Mission schicken** (oben rechts) klicken.

Wenn Sie eine Gruppe von Charakteren mit den erforderlichen Merkmalen zusammengestellt haben, klicken Sie auf das blaue Siegel, das nun erscheint. Es kann losgehen ...

## → **AUSWAHL DES AKTIVEN CHARAKTERS UND FORTBEWEGUNG**

### *Auswahl des aktiven Charakters*

Die Namen und Gesichter der Helden, die Sie für die Mission gewählt haben, erscheinen am unteren Bildschirmrand in ihren PORTRÄTS. Um einen Helden zu wählen und ihm einen Auftrag zu erteilen, klicken Sie einfach auf das Porträt oder auf den Charakter selbst im Spielfenster. (Nur gewählte Charaktere können Befehle entgegennehmen.)

Wenn Sie doppelt auf das PORTRÄT eines Charakters klicken, wird das Spielfenster um ihn herum zentriert.

Sie können auch mehrere Helden gleichzeitig wählen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- Halten Sie (in der Standardeinstellung) die **LINKE UMSCHALTTASTE** gedrückt und klicken auf die Porträts der Charaktere, die Sie auswählen möchten.
- Klicken Sie in das Spielfenster und halten die **LINKE Maustaste** gedrückt. Nun bewegen Sie die Maus, um einen "Rahmen" zu ziehen. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, haben Sie alle Charaktere innerhalb des Rahmens gewählt.

Wenn ein Charakter gewählt ("aktiv") ist, wird er durch einen grünen Kreis markiert und sein Porträt wird aufgerollt, so dass Sie die Handlungen sehen, die ihm zur Verfügung stehen.

Haben Sie einem Charakter einmal einen Auftrag erteilt, dann wird er ihn ausführen, auch wenn er nicht mehr aktiv ist. So können Sie also Ihrem ersten Helden einen Befehl erteilen und dann einen anderen Charakter wählen, um auch ihm eine Aufgabe zu geben.

Achtung: Wenn Sie einem Charakter eine neue Aufgabe zuteilen, bevor er die erste abgeschlossen hat, dann wird er sich voll und ganz dem neuen Auftrag widmen und den ursprünglichen einfach vergessen. Sie können aber Ihren Charakteren Befehle erteilen, die sie nicht sofort ausführen sollen, indem Sie Quick-Actions programmieren.

### **Fortbewegung**

Befehlen Sie dem aktiven Charakter zu gehen, indem Sie einmal in das Spielfenster klicken. Mit einem Doppelklick auf den Zielpunkt befehlen Sie Ihrem Charakter, dorthin zu rennen. Achtung! Wenn Ihre Charaktere rennen, machen sie mehr Lärm.

Manche Orte sind für bestimmte Charaktere unerreichbar. Verwandelt sich Ihr Mauszeiger in ein Kreuz, wenn Sie damit auf einen bestimmten Bereich des Spielfensters zeigen, dann ist dieser Ort für den aktiven Charakter unzugänglich!

### **Hocken:**

Wenn sich Ihre Charaktere niederhocken, sind sie besser versteckt, können sich aber nicht so schnell bewegen. Klicken Sie auf das Symbol "Stehen", damit sie sich wieder erheben.

### **Klettern:**

Einige Charaktere können über efeubewucherte Mauern klettern. Falls der aktive Charakter klettern kann, wandelt sich der Mauszeiger, wenn Sie auf eine efeubewachsene Mauer zeigen, in einen doppelten vertikalen Pfeil. Klicken Sie einfach auf die Mauer, damit Ihr Held mit dem Klettern beginnt. Sie können auch einfach direkt auf den Zielort (z.B. ein Dach) klicken. Falls es einen Weg gibt, dorthin zu klettern, und der aktive Held dazu in der Lage ist, wird er sich den Weg selbst suchen!

### **Springen:**

Nicht alle Charaktere können springen und wenn sie es können, dann nur an ganz bestimmten Stellen. Hier wird der Mauszeiger zu einem gebogenen Pfeil und eine blaue Linie deutet die Sprungbahn an. Klicken Sie einfach auf den Ort, an den Sie springen möchten, damit Ihr Held den Rest erledigt!

### **Türen und Gebäude:**

Gebäude können betreten werden. Wenn Sie mit der Maus auf eine Tür zeigen, wird der Zeiger selbst zu einer TÜR. Sie müssen jetzt nur noch klicken, damit Ihr aktiver Held das Gebäude betritt. Achtung: Es könnten sich Feinde darin befinden!

### **Hinweis:**

Um einen Befehl (Bewegung oder Aktion) rückgängig zu machen, klicken Sie einfach mit der RECHTEN Maustaste, während der betroffene Held aktiv ist, oder erteilen Sie ihm einen anderen Befehl.

Manchmal kann es vorkommen, dass Sie einen Ihrer Charaktere an einen Ort schicken möchten, der von einer Mauer oder einem anderen Objekt verdeckt wird. Halten Sie dann einfach die LINKE Umschalttaste gedrückt und zeigen mit der Maus auf das gewünschte Ziel. Falls Ihr Held sich dorthin begeben kann, sehen Sie einen roten Pfeilumriss.

## → INFORMATIONEN UND BONI

### *Pergamente*

Im Spiel werden Sie unter anderem auf Pergamentrollen stoßen. Diese können von jedem Helden aufgesammelt werden.

Meist enthalten die Pergamente interessante Informationen, zum Beispiel wichtige Nachrichten oder einen Ort, an dem sich ein bestimmter Gegenstand befindet, oder sie verraten, welche Gestalten sich hinter den Umrissen an einem gewissen Ort im Spielfenster verbergen ...

Es gibt drei Arten von Pergamenten:

- Pergamente mit einem roten Band verschwinden in der Regel, sobald man sie gelesen hat. Diese kommen am häufigsten vor.
- Pergamente mit einem blauen Band verschwinden nicht. Sie können jederzeit zurückkehren und das Pergament erneut lesen. Meist handelt es sich bei diesen Pergamenten um Tutorial-Texte, die Aspekte des Spiels erklären.
- Pergamente ohne Band wurden bereits gelesen oder enthalten nur Informationen, die Ihnen bereits bekannt sind. Es lohnt sich also nicht, ihretwegen einen Umweg zu machen.

### *Bettler*

In den meisten Städten werden Robin und seine Kameraden auf Bettler stoßen. Diese wissen viel und werden Ihnen gegen kleine Spenden nützliche Informationen liefern.

Klicken Sie einfach auf einen Bettler, wenn einer der Kameraden aktiv ist, um sich Informationen zu erkaufen - vorausgesetzt, Sie haben Geld dabei!

Die erworbenen Informationen erhalten Sie als Pergamente, die im Spielfenster erscheinen. Die Minikarte wird kurz eingeblendet, um Ihnen den genauen Standort des Pergaments zu zeigen.

Manche Informationen sind so wertvoll, dass die Bettler sie erst preisgeben, wenn Sie ihnen mehrmals Geld zwischen ihre mageren Finger legen. Aber keine Sorge, die Bettler sind ehrlich: Wenn sie keine Informationen mehr haben, werden sie es Ihnen sagen!

### *Gespräche mit anderen Spielcharakteren*

Viele Charaktere, vor allem Zivilisten, wissen etwas, was sie Robin oder seinen Freunden verraten werden. Sie sind leicht zu erkennen, denn über ihren Köpfen sind DIALOG-Symbole zu sehen.

Klicken Sie einen solchen Charakter einfach an, um mit ihm zu sprechen.

Einige Dialoge entstehen auch unter anderen Voraussetzungen, beispielsweise wenn Robin bei einem geheimen Treffen seiner Feinde unbeobachtet lauscht. Diese Dialoge mit Sprachausgabe können Sie überspringen, indem Sie auf das rote Siegel im Dialogfenster klicken!

## **Kleeblätter**

Während seiner Abenteuer wird Robin als Lohn für seine Güte und Heldentaten KLEEBLÄTTER bekommen. (In der oberen linken Bildschirmecke sehen Sie die Zahl der Kleeblätter.) Diese Glücksbringer sind für Robin und seine Gefährten sehr hilfreich.

Wenn ein Held tödlich verletzt wird, während Sie noch ein Kleeblatt besitzen, wird der Charakter nicht sterben, sondern nur schwer verletzt zu Boden stürzen. Seine Gegner bleiben zwar in der Nähe, um ihn zu bewachen, aber er lebt immerhin noch. (Um seinen Kopf drehen sich Sternchen.)

Sobald die Gefahr vorüber ist, können Sie auf das Kleeblatt klicken, das im Porträt des Charakters erscheint. Er kommt nun wieder zu sich. Seine Gesundheit ist zwar sehr schlecht, aber das ist immer noch besser, als ihn zu verlieren!

Achtung: Der Verletzte muss sich mindestens mit einem aktiven Kameraden auf dieser Mission befunden haben, sonst ist er verloren.

## **→ BESONDERE MISSIONEN**

### *Hinterhaltsmissionen*

In einigen Missionen sehen Sie besonders in den Bäumen große Zielscheiben. Diese werden benutzt, um Fallen auszulösen.

Schießt einer Ihrer Charaktere mit einem Pfeil auf eine dieser Zielscheiben, so löst er die dazugehörige Falle aus. Diese könnte ein Netz sein, welches sich um Ihre Feinde schließt, oder ein Zeichen zum Angriff für Ihre Kameraden, die sich im Laub versteckt haben.

Im letzteren Fall greifen Ihre Kameraden an, sobald sie das Zeichen sehen, verlassen den Ort aber sofort, wenn sie den Gegner besiegt haben.

Es gibt auch noch andere Fallen, die zum Beispiel auf dem Boden versteckt sein können und in die Ihre Feinde dann hineintappen, lose Felsen, die von einem Ihrer Helden angeschoben werden und auf nichts ahnende Soldaten fallen etc.

### *Strategiemissionen*

Es gibt zwei Arten von Strategiemissionen: Verteidigungs- und Angriffsmissionen.

Ab einem bestimmten Zeitpunkt in der Kampagne muss Robin seinen Verbündeten im Krieg gegen den Sheriff von Nottingham helfen. Das Ziel ist, eine bestimmte Anzahl WAPPEN zu sammeln (wie in der Missionsbeschreibung erläutert).

Jedes WAPPEN bedeutet einen strategischen Vorteil gegenüber dem Feind.

- Verteidigungsmissionen

In einigen Strategiemissionen muss die Burg eines Verbündeten Robins verteidigt werden.

Robin muß seine Verbündeten strategisch unterstützen, denn nur so kann er bei der Verteidigung der Burg helfen.



In Verteidigungsmissionen müssen drei leere Felder mit WAPPEN gefüllt werden. Unten im Fenster sehen Sie drei Buttons: WAPPEN KAUFEN, KAMERADEN ENTSENDEN und ANGREIFEN EINES FEINDLICHEN TRANSPORTS. Diese Buttons stehen für drei Möglichkeiten, WAPPEN zu gewinnen.

- Angriffsmissionen

In diesen Missionen müssen Sie Robins Verbündeten helfen, eine feindliche Burg zu belagern.

In diesem Falle sieht das Spielprinzip etwas anders aus. Hier müssen Sie nicht bloß ein paar Transporte aufhalten oder einige Leute losschicken, sondern selbst einen Weg in die Festung finden und den Angriff vorbereiten!

Um seine Mission vorzubereiten, kann Robin auf folgende Weise bis zu 6 (von 12 notwendigen) WAPPEN gewinnen:

- Er kann seinen Verbündeten Geld geben, damit sie sich besser vorbereiten können (WAPPEN KAUFEN).
- Er kann Kameraden auf Spionagemissionen schicken (KAMERADEN ENTSENDEN). Wählen Sie dazu in Sherwood eine Gruppe Kameraden und schicken Sie sie auf den Weg, der aus Sherwood herausführt. Jede Gruppe von fünf Kameraden bringt ein WAPPEN. Achtung: Sie können keinen Ihrer Hauptcharaktere auf Spionagemission schicken!
- Während eines Hinterhaltes Geld stehlen (EINEN FEINDLICHEN TRANSPORT ANGREIFEN).



Danach muss die Bande immer noch mindestens 6 WAPPEN in der Mission selbst gewinnen (SICH IN DIE BURG EINSCHLEICHEN).

Wenn Sie sich in die Burg einschleichen, werden Ihre Verbündeten bereits kurz vor dem Angriff stehen. Jetzt heißt es "alles oder nichts"!

In der Burg können weitere WAPPEN verdient werden, indem Sie zum Beispiel Zugbrücken herablassen, gegnerische Offiziere außer Gefecht setzen etc. Ziele, für deren Erfüllung Sie ein WAPPEN erhalten, sind mit einem sich drehenden WAPPEN gekennzeichnet.

#### **→ WAS SIE ZUM SPIELEN EINER MISSION WISSEN SOLLTEN**

##### **Umriss**

Zu Beginn einer Mission wissen Robin und seine Kameraden noch nichts über die Verteidigung ihrer Feinde. Daher werden die Charaktere im Spielfenster zunächst als ununterscheidbare graue oder schwarze Umrisse dargestellt.

Um festzustellen, ob sich hinter einem grauen Umriss ein Freund, Feind oder Zivilist verbirgt, muss sich einer unserer Helden ihm nähern, sich die Information auf andere Weise verschaffen (beispielsweise von einem Bettler) oder seine besonderen Fähigkeiten einsetzen.

##### **Gegenstände**

Gegenstände sind immer sichtbar (es sei denn, sie werden erst nach Erfüllen bestimmter Bedingungen verfügbar; in diesem Fall erscheinen sie im Spielfenster, sobald die Voraussetzungen erfüllt sind). Sie sind leicht erkennbar, da sie sich um ihre eigene Achse drehen.

Nur ein Charakter, der die mit dem Gegenstand in Verbindung stehende Aktion durchführen kann, kann diesen aufsammeln. Achtung: Jeder Charakter kann nur eine begrenzte Menge Gegenstände jeder Art tragen. Wenn er diese Anzahl bereits erreicht hat, kann er keine neuen Gegenstände mehr aufnehmen!

##### **Feindliche Sichtkegel einblenden**

Soldaten und Zivilisten sehen nicht alles, was um sie herum geschieht. Sie können nur diejenigen Personen und Gegenstände sehen, die sich innerhalb ihres SICHTKEGELS befinden.

Um den Sichtkegel eines Spielcharakters einblenden zu lassen, müssen Sie nur auf das AUGE (oben rechts im Bildschirm) klicken oder das entsprechende Tastenkürzel benutzen (Standard: ALT-Taste halten). Der Mauszeiger wird nun zum Fragezeichen. Zeigen Sie dann einfach mit der Maus auf einen Charakter, damit sein SICHTKEGEL eingeblendet wird.

Achtung: Erst müssen Sie wissen, um wen es sich handelt; es funktioniert nicht, wenn Sie nur einen grauen Umriss sehen.

Klicken Sie mit der RECHTEN Maustaste, damit der Fragezeichen-Mauszeiger ausgeblendet wird.

Wenn Sie möchten, dass der Sichtkegel eines Charakters nicht mehr eingeblendet wird, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Auge-Symbol (oben im Bildschirm) oder halten Sie die ALT-Taste gedrückt und klicken mit der rechten Maustaste in das Spielfenster.

Befindet sich ein Held, ein KO-geschlagener Gegner oder etwas anderes im Sichtkegel eines Spielcharakters, so wird er sehr wahrscheinlich entdeckt. Handelt es sich um einen Helden, dann wird der Feind vermutlich Alarm schlagen, was Sie auf jeden Fall vermeiden sollten!

Es kann immer nur der Sichtkegel eines einzigen Charakters eingeblendet werden.

### *Emotionssymbole*

Emotionssymbole erscheinen über den Köpfen von Zivilisten oder Soldaten und geben deren Gemütszustand an. So können Sie die Reaktionen mehrerer Charaktere gleichzeitig beobachten.

#### **Fragezeichen:**

Der Soldat hat etwas entdeckt und fragt sich, was das wohl sein könnte.

#### **Ausrufezeichen:**

Der Soldat ist auf etwas aufmerksam geworden und ist jetzt wachsam!

#### **Sonne:**

Der Charakter hat etwas entdeckt, das ihn interessiert. Er wird sich bestimmt dem Gegenstand (z.B. einem Geldbeutel) nähern.

#### **Sturmwolke:**

Der Charakter hat etwas erlebt oder gesehen, was ihn wütend macht (wurde beispielsweise von einer Wespe gestochen).

#### **Regenwolke:**

Der Charakter hat etwas gesehen, was ihn nicht interessiert.

#### **Z:**

Der Charakter schläft. Er sieht jetzt nichts, aber durch ein Geräusch könnte er geweckt werden!

#### **Spirale:**

Der Charakter ist betrunken. Er ist weniger wachsam und langsamer als sonst.

### *Versteckte Charaktere*

In einigen Missionen sind Ihre Charaktere zu Beginn im Laub versteckt oder verbergen ihr Gesicht unter einer Kapuze. In diesen Fällen erscheint ein kleines Charakterporträt unter der Kleidung oder dem Versteck. Versteckte Charaktere lenken die Aufmerksamkeit der Feinde nicht auf sich, so lange Sie ihnen noch keine Befehle erteilt haben.



# DIE CHARAKTERE

## → ROBIN UND SEINE BANDE



### ROBIN HOOD

Unser Held Robin von Locksley kehrt von den Kreuzzügen zurück, auf die er den tapferen König Richard Löwenherz begleitet hat. Er erfährt, dass der König noch nicht zurückgekehrt ist ... Das Königreich liegt noch immer in den Händen von Prinz John, dem Bruder des Königs. Es scheint, dass dieser nicht in der Lage ist, die Ordnung aufrecht zu erhalten. Robins Vater ist während dessen Abwesenheit gestorben und der Sheriff von Nottingham hat sich seiner Ländereien bemächtigen können, indem er vorgab, dass auch Robin tot sei!

Gleichzeitig tyrannisiert der Sheriff die Bevölkerung, indem er den armen Dorfbewohnern schwere Steuern auferlegt. Robin entschließt sich, gegen den Sheriff zu kämpfen, um seine Ländereien zurückzuerlangen und das Volk von seiner Tyrannie zu befreien. Der Sheriff ist jedoch auch nur ein Handlanger im Dienste einer anderen Person ...



### STUTELY

Dieser unwirsche Handwerker und Gegner des Sheriffs ist ein alter Freund von Robins Familie.

Stutely ist raffiniert und handwerklich begabt, er kann Fallen aufstellen, die sich ausgezeichnet zum Angriff auf Transporte des Sheriffs eignen. Stutely ist ein guter Organisator, der nie den Überblick verliert. Er hat das geheime Hauptquartier in Sherwood eingerichtet...



### LADY MARIAN

Diese charmante Person ist eine Jugendfreundin Robins. Er ist noch immer sehr in sie verliebt, hat jedoch seit langer Zeit nichts mehr von ihr gehört. Was wird sie von ihm halten, wenn sie erfährt, dass Robin zum Geächteten geworden ist?



### WILL SCARLET

Will Scarlet, ein Neffe Robins, hat einen schlechten Ruf. Er wird als brutal und gewalttätig angesehen. Scarlet liebt es, sich zu prügeln und ist ständig auf der Suche nach Raufereien ... Böse Zungen behaupten, dass er sich rot kleidet, damit man die Blutflecken nicht so sieht ...



### LITTLE JOHN

Little John ist groß und stämmig und stellt eine wahre Naturgewalt dar. Er ist ein ehemaliger Metzger aus einem kleinen Dorf in der Nähe von Sherwood Forest und möchte sich Robin anschließen. Bisher sucht er jedoch vergebens nach dem Vogelfreien...



### BRUDER TUCK

Dieser belebte Mönch ist Marians Beichtvater. Auch wenn sein erstes Zusammentreffen mit Robin ein wenig... stürmisch verlief, wird er ihm schließlich seine Dienste als Spion bieten - so lange man ihm gute Speisen auftischt.

## **KAMERADEN MIT SCHNAUZBART, STREITLUSTIGE UND STARKE KAMERADEN**

Es handelt sich hier um einfache Kameraden, die sich Robin anschließen können.

### **GEGNER**

Es gibt unterschiedliche Soldatentypen, die auch verschieden bewaffnet sind. Die Soldaten tragen Uniformen unterschiedlicher Farben, wodurch ihre Erfahrungsstufen angezeigt werden. Daher ist beispielsweise ein schwarz gekleideter Lanzenkämpfer bedrohlicher als ein Lanzenkämpfer, der blau trägt. Im Folgenden sind die Farben und ihre Bedeutungen aufgelistet:

Blau: Ein unerfahrener Soldat, der sich kaum zu wehren weiß.

Gelb: Ein einfacher Soldat ohne viel Kampferfahrung.

Orange: Dieser Soldat ist gut ausgebildet. Er ist kampferfahren und raffiniert.

Rot: Ein Veteran, der sich gut in seiner Arbeit auskennt. Sehr gefährlich.

Schwarz: Die Elitetruppen. Außerordentlich erfahren, effizient und gefährlich.

Gehen Sie Ihnen aus dem Weg, solange Sie die Möglichkeit haben!

Grün: Diese Soldaten unterstehen dem Befehl von Ranulph und Godwin. Wenn Sie zum ersten Mal auf sie treffen, müssen Sie sich mit ihnen auseinandersetzen, jedoch ohne sie zu töten, denn sie werden später zu Ihren Verbündeten im Kampf ...

Im Anhang 3 finden Sie eine Liste der unterschiedlichen Aktionen, die die Soldaten durchführen können.

### **LANZENKÄMPFER**

Die Lanzenkämpfer sind als Soldaten nur wenig qualifiziert. Es sind oft einfache Bauern, die gewaltsam von den Truppen des Sheriffs von Nottingham zum Waffendienst gezwungen worden sind. Sie kämpfen mit einer langen Lanze, wodurch sie einen Gegner angreifen können, ohne dass dieser die Möglichkeit hat zurückzuschlagen. Man sollte sich daher möglichst nahe an sie heranschleichen, bevor man sich bemerkbar macht! Glücklicherweise sind sie nicht sehr widerstandsfähig.

### **HELLEBARDENTRÄGER**

Wie die Lanzenkämpfer benutzen auch die Hellebardenträger eine lange Waffe. Sie stellen jedoch solide Kämpfer dar, die oftmals an den Burgtoren Wache schieben. Sie verlassen selten ihre Posten und ziehen es vor, andere Soldaten vorzuschicken.

### **SCHWERTKÄMPFER**

Die besten Lanzenkämpfer werden zu Schwertkämpfern. Sie sind "professioneller" als die Lanzenkämpfer und benutzen eine kurze Waffe und einen großen Schild, mit dem sie sich selbst oder andere (in den meisten Fällen Bogenschützen) vor den Pfeilen des Gegners schützen können.

### **BOGENSCHÜTZEN**

Die Bogenschützen sind im Nahkampf untauglich, schwach und verwundbar, doch auf Distanz kämpfen sie ausgezeichnet. Zwar sind sie auch dann noch sehr verwundbar, aber wenn sie mit Schwertkämpfern zusammen kämpfen, sollten Sie sich in Acht nehmen, da diese sie mit ihrem Schild schützen...

## **ARMBRUSTSCHÜTZEN**

Wie die Bogenschützen greifen auch sie aus der Ferne an, sind jedoch mutiger und effizienter. Aufgrund ihrer Armbrüste sind sie besonders gefährlich. Durch ihre Kettenhemden sind sie vor Schlägen gut geschützt.

## **OFFIZIERE**

Die Offiziere sind effiziente Kämpfer, besonders zählt jedoch ihr taktisches Talent. Sie wissen, ihre Truppen im Kampf zu verteilen, jedoch auch, ihre Soldaten von der Verlockung des Goldes oder des Bieres abzuhalten. Der Offizier zieht es zwar vor, seine Soldaten in den Kampf zu schicken, statt selbst zu kämpfen, weiß sich aber sehr gut zu wehren, wenn er selbst Hand anlegt. Achtung, da sie sehr resistent sind, könnte es sich als schwierig erweisen, Offiziere außer Gefecht zu setzen - obwohl es sehr nützlich ist, sie zuerst loszuwerden, da dadurch ihre Truppen geschwächt werden.

## **RITTER**

Ritter sind Soldaten edler Abstammung. Sie sind schwer gepanzert und führen ein langes, zweihändiges Schwert und stellen somit ausgezeichnete Krieger dar. Sie sind zu stolz, um sich mit einfachen Banditen auseinander zu setzen, so lange sich die anderen Soldaten mit ihnen beschäftigen können. Daher warten sie, bis Sie die anderen Gegner ausgeschaltet haben, bevor sie sich auf Ihre Truppen stürzen ... Ihre Rüstung bietet ihnen einen ausgezeichneten Schutz gegen Pfeile, daher sind sie sehr widerstandsfähig und SEHR gefährlich...

## **RITTER ZU PFERDE**

Sie haben ihr Schwert gegen einen schweren Morgenstern eingetauscht, sind dadurch jedoch auch nicht einfacher zu besiegen. Sie verfügen über eine schwere Rüstung, effiziente Waffen und eine hohe Schnelligkeit. Im Angriff im Galopp sind sie ausgezeichnet. Pfeile richten bei ihnen gar nichts aus. Das einzige Mittel, sie zu bekämpfen, liegt in einer stumpfen Waffe, einem Stock, Streitkolben oder Morgenstern (mit Schwertern kann man ihre Rüstung nicht durchbohren).

## **→ ZIVILISTEN**

In den Dörfern der Region werden Sie auf zahlreiche Zivilisten stoßen. Einige davon sind arme Leute, die Sympathie für Robins Sache empfinden. Von ihnen haben Sie nichts zu befürchten, sie werden keinen Alarm schlagen und manchmal werden sie Ihre Verfolger sogar in die falsche Richtung schicken.

Andere sind Verbündete des Sheriffs: korrupte Händler, gierige Edelleute, Diener der Burg ... Diese werden keinen Augenblick zögern, Alarm zu schlagen, daher sollten Sie ihnen entweder aus dem Weg gehen oder sie außer Gefecht setzen. Sie dürfen sie jedoch auf keinen Fall töten!

## **→ ROBINS VERBÜNDETE**

### **SIR GODWIN**

Godwin ist Robins Pate. Auf Verlangen seines Vaters hat Godwin den jungen Helden ausgebildet, um einen stolzen Ritter aus ihm zu machen. Er hat ihm alles gezeigt, was er selbst über den Schwertkampf und das Bogenschießen wusste, bevor Robin sich auf den Kreuzzug machte, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

Godwin ist ein lebensfroher Krieger, gelegentlich neigt er jedoch zu heftigen Wutausbrüchen ... In seiner Burg Lincoln übt er die Kunst des Krieges (damit er trotz seines Alters in Form bleibt). Robin will ihn in Lincoln aufsuchen, um sich seiner Hilfe im Kampf gegen den Sheriff zu vergewissern, es erwartet ihn jedoch eine Überraschung ...

## **SIR RANULPH**

Ein Berufssoldat und edler Ritter. Ranulph hat an zahlreichen Schlachten teilgenommen und ist eine wichtige Persönlichkeit im Königreich. Der König, der ihm Leicester anvertraut hat, schätzt ihn sehr. Robin ist ihm noch nie begegnet, Ranulph wird jedoch auf jeden Fall einen wichtigen Verbündeten darstellen. Er muss nur noch überzeugt werden, einen Geächteten als Freund zu akzeptieren ...

## **→ DIE WICHTIGSTEN GEGNER**

Einige der Gegner sind gegenüber allen Aktionen Ihrer Charaktere im Kampf immun, dazu gehören auch das Bogenschießen und der Nahkampf. Nur Robin kann diese Charaktere besiegen und sie im Duell konfrontieren. Achtung: Ein solcher Kampf wird niemals einfach sein!

## **DER SHERIFF VON NOTTINGHAM**

Mit der Aufgabe betraut, "Ordnung in der Region von Nottingham herrschen zu lassen", ist der Sheriff ein gieriger und korrupter Mann, der seine Autorität benutzt, um sich auf Kosten der Armen zu bereichern. Er hat sich der Ländereien Robins bemächtigt und man munkelt, er sei nicht ganz unbeteiligt am Tode des Vaters unseres Helden gewesen ...

Er ist ein hervorragender Kämpfer und ein gerissener Gegner ...

## **PRINZ JOHN**

Prinz John, genannt "Ohneland", ist der Bruder des Königs Richard Löwenherz. Dieser hat ihn für die Dauer seiner Abwesenheit zum Regenten des Königreichs gemacht, der Prinz steht jedoch im Ruf, schwach und kraftlos zu sein. Das Königreich scheint daher im Chaos zu versinken. Vielleicht sollte man jedoch nicht nur nach dem Anschein gehen ...

## **WILHELM VON LONGCHAMP**

Dieser Edelmann normannischer Abstammung ist der rechte Arm Prinz Johns. Er ist geschickt und kompetent, verfügt über politische Raffinesse und dient dem Prinzen mit ganzer Kraft. Seine Spione sind zahlreich und gut ausgebildet. Aufgrund seiner Intelligenz stellt er einen ausgezeichneten politischen Gegner dar, er ist jedoch ebenfalls ein guter Schwertkämpfer und begnadeter Ritter ...

## **GUY VON GISBOURNE**

Dieser erfahrene Kämpfer gehört zum Hof von Prinz John. Er ist gewalttätig und cholerisch und hat sich kürzlich in Lady Marian verliebt. Nun wird er alles tun, um sie zu heiraten ...

## **SCATHLOCK**

Scathlock terrorisiert die Region seiner Burg in Derby. Dieser große General hat den Ruf, grausam und blutlustig zu sein, und seine Bauern fürchten ihn. Er ist ein guter Freund des Sheriffs von Nottingham und ein getreuer Diener von Prinz John.



# AKTIONEN DER CHARAKTERE

## → DIE AKTIONEN DER CHARAKTERE

Unter dem Porträt des Helden befinden sich die Symbole für die Aktionen, die er durchführen kann. Klicken Sie auf eines der Symbole und dann auf ein Ziel, um dem Charakter eine bestimmte Aktion zu befehlen.

Sie können die Wahl wieder aufheben, indem Sie mit der RECHTEN Maustaste ins Leere klicken.

Sobald eine Aktion gewählt wurde, kann dem Charakter kein anderer Befehl erteilt werden. Denken Sie daran, die Aktion erst aufzuheben, bevor Sie dem Charakter einen anderen Befehl erteilen!

Wenn eine Aktion gewählt wurde, können Sie mit gedrückter STRG-Taste (Standardeinstellung) auf einen beliebigen Bereich des Spielfensters klicken. Der Charakter begibt sich dann an den angegebenen Ort. Sobald er am Ziel angelangt ist, wird er sich in Position begeben, um die entsprechende Aktion durchzuführen. Wenn beispielsweise Robin mit seinem Bogen auf eine gegnerische Gruppe zeigt, können Sie seine Position über die STRG-Taste korrigieren.

Für einige Aktionen werden bestimmte Gegenstände benötigt (wie ein Beutel, ein Wespennetz etc.). In diesem Fall erscheint eine Zahl unter dem Aktionssymbol auf dem Porträt des Charakters. Diese Zahl zeigt die Anzahl der Gegenstände an, die dem Charakter für diese Aktion zur Verfügung stehen. Wenn die Zahl null beträgt, kann die Handlung nicht durchgeführt werden, das Symbol wird dann grau dargestellt. Bevor die Aktion wieder ausgeführt werden kann, müssen neue entsprechende Gegenstände gesucht werden.

Wenn eine Aktion gewählt wurde, bei der ein Gegenstand benötigt wird, kann eine bestimmte Munition auf den Boden gelegt werden, ohne die Aktion frühzeitig auszulösen. Hierzu reicht es, wenn Sie mit der RECHTEN Maustaste auf das Aktionssymbol klicken. Sie können mit einem Doppelklick der RECHTEN Maustaste fünf Gegenstände gleichzeitig platzieren. Dies ist besonders praktisch, wenn mehrere Helden über die gleiche Aktion verfügen, einem von ihnen jedoch der notwendige Gegenstand fehlt. Der am besten ausgerüstete Charakter kann dann einen Teil seiner Gegenstände an seinen Kameraden weitergeben.

Für einige Aktionen ist eine Bestätigung nötig. Es handelt sich generell um Aktionen, bei denen der Charakter in eine bestimmte Richtung schauen muss. Sobald die Aktion gewählt wurde, nimmt der Mauszeiger die Form des Wortes "OK" an. Es reicht dann, wenn Sie den Mauszeiger bewegen, damit sich der Charakter in die entsprechende Richtung dreht. Sobald der Charakter in die richtige Richtung blickt, bestätigen Sie die Aktion durch einen einfachen Mausklick.

## → → **DER KAMPFMODUS**

Früher oder später wird ein Kampf unvermeidlich sein ... Sei es Ihr Held, der den Kampf beginnt (indem Sie auf einen Gegner klicken) oder sei es, dass ein Gegner einen Ihrer Leute ausmacht und angreift, es ist auf jeden Fall zu spät für diplomatische Feinheiten...

Wenn er nicht gewählt (aktiv) ist, kann ein Held sich selbst im Kampf behaupten, ohne dass Sie sich einmischen. Er wird jedoch effizienter sein, wenn Sie die Angelegenheit selbst in die Hand nehmen.

Ein Held im Kampf (der Kreis um ihn herum ist rot) kann eine Reihe unterschiedlicher Schläge anbringen. Sie können ihm anzeigen, welcher Schlag benutzt werden soll, indem Sie die linke Maustaste drücken. Halten Sie dann die Taste gedrückt. Wenn Sie nun die Maus bewegen, erscheint eine farbige Spur auf dem Bildschirm. Um Ihrem Helden zu befehlen, einen bestimmten Schlag auszuführen, müssen Sie versuchen, die folgenden Figuren nachzuzeichnen.

Liste und Beschreibung der Schläge (Richtungen beziehen sich auf die Ausrichtung des Charakters, der in den Kampf verwickelt ist):

- Schneller, schwacher Schlag nach vorne: Klick auf den Gegner oder gerader Strich nach hinten
- Langsamer, kräftiger Schlag nach vorne: gerader Strich nach vorne
- Schlag nach links: Strich nach links
- Schlag nach rechts: Strich nach rechts
- Schlag im Halbkreis nach links: Halbkreis gegen den Uhrzeigersinn
- Schlag im Halbkreis nach rechts: Halbkreis im Uhrzeigersinn
- Rundumschlag (linksherum): Kreisbewegung gegen den Uhrzeigersinn
- Rundumschlag (rechtsherum): Kreisbewegung im Uhrzeigersinn
- Gnadenstoß: liegende Acht (•); dieser Schlag ist sehr langsam, aber sehr kräftig...

Die Schläge Ihres Gegners können auch pariert werden. Hierzu klicken Sie mit der **RECHTEN** Maustaste, um eine defensive Position einzunehmen. Achtung: Ihr Charakter wird nicht ewig in dieser Position bleiben!

### *Energie*

Bei einem langen Kampf droht nicht nur eine Verletzung der Kämpfer, sondern auch ihre Ermüdung. Jedes Mal, wenn ein Charakter einen Spezialschlag landet, verliert er Energie.

In einem Kampf sehen Sie die Energie der gewählten Helden als kleine blaue Anzeige unter dem Charakter. Für einige Schläge ist mehr Energie notwendig als für andere.



Gesundheit (rote)  
Energie (blau)

Wenn die Energie auf null sinkt, ist Ihr Held erschöpft und benötigt eine kleine Pause zum Luftholen und zum Regenerieren der Energie – er hört auf zu kämpfen und um seinen Kopf drehen sich kleine Sternchen.

Achtung: In dieser Pause ist Ihr Kämpfer sehr verletzlich und kann weder Spezialschläge noch Paraden durchführen!

Ihre Gegner müssen jedoch ebenfalls gelegentlich Luft holen - eine gute Gelegenheit, einen kritischen Schlag anzubringen...

## HEILUNG

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, verwundete Charaktere zu heilen.

- Ein Charakter mit der Aktion ESSEN kann eine Lammkeule zu sich nehmen, um geheilt zu werden.
- Die Aktion HEILEN ermöglicht es einem Charakter, einen Kameraden oder sich selbst zu heilen. Hierzu werden Heilkräuter benötigt.
- Ein verwundeter Charakter kann nach Sherwood zum Bankett gebracht werden. Er wird dort teilweise geheilt, während Sie die folgende Mission in Angriff nehmen.

## GESUNDHEIT

Jeder Charakter, gleich ob Freund oder Feind, hat eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten.

- Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Blessur erleidet, verliert er je nach Schwere des Schlags Lebenspunkte.
- Wenn ein Charakter keine Lebenspunkte mehr hat, stirbt er.
- Sobald ein Charakter eine Verletzung erleidet, erscheint für einen Moment eine Zahl über seinem Kopf, die die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte anzeigt.
- Sie können jederzeit die Gesundheit Ihrer Helden überprüfen, indem Sie sich den oberen Teil des Porträts anschauen: Wenn der Charakter verletzt wurde, verbrennt die Pergamentrolle allmählich und wird schwarz. Je mehr von der Rolle verbrannt ist, desto schwächer ist der Charakter.
- Ein Schlag kann einen Gegner außer Gefecht setzen, ohne ihn zu töten. Dies ist oft der Fall, wenn Sie Waffen wie Stöcke oder Hammer einsetzen. Bei einer Blessur mit einer solchen Waffe besteht immer eine Möglichkeit, dass der Gegner KO geschlagen wird, ohne dass er stirbt.
- Wenn ein Charakter KO ist, verbleibt er in diesem Zustand, bis die Sternchen um seinen Kopf verschwinden oder ihn jemand aufweckt (bei den Helden durch Wiederbelebung; Gegner wachen von allein auf und wecken ihre ohnmächtigen Kameraden).
- Jeder Charakter verfügt über eine bestimmte Waffe, die mehr oder weniger effizient ist. Einige sind geeigneter für den Kampf als andere und manche Charaktere verfügen über Waffen, die einen Feind leicht KO schlagen können.
- Die Wahrscheinlichkeit, einen Gegner KO zu schlagen, ist höher, wenn sein Gesundheitszustand angeschlagen ist. Ein verletzter Charakter lässt sich viel leichter KO schlagen.

### *Tod eines Charakters*

Wenn ein Charakter stirbt, kann nicht mehr auf sein Porträt zugegriffen werden, er ist dann nicht mehr verfügbar.

Falls es sich um einen der wichtigen Helden handelt und Sie über kein Kleeblatt mehr verfügen, haben Sie das Spiel verloren.

Wenn einer der anderen Kameraden im Verlauf der Mission stirbt, erscheint ein Symbol mit einem Pfeil und einer eingerollten Pergamentrolle auf seinem Porträt (unter der Voraussetzung, dass noch andere Kameraden des gleichen Typs in Sherwood anwesend und verfügbar sind).

Klicken Sie einfach auf das Symbol, damit jemand aus Sherwood kommt und den Gefallenen ersetzt. Vielleicht gerät der neue Kämpfer dadurch jedoch an einen gefährlichen Ort ... passen Sie auf!

## →→→ KONTEXTABHÄNGIGE AKTIONEN

Eine kontextabhängige Aktion ist eine Aktion, die nicht auf dem Porträt des Charakters angezeigt wird. Diese Aktionen können nicht durchgeführt werden, bis spezielle Ziele entdeckt oder Umstände eingetreten sind.

Wenn eine Aktion für eine gewählte Person möglich ist, ändert sich der Mauszeiger, sobald er über ein gültiges Ziel bewegt wird.

- Gegenstand aufnehmen
- Gegner durchsuchen
- Fesseln
- Einen ohnmächtigen Gegner töten
- Tragen
- Wiederbeleben
- Mechanismus auslösen
- Felsen oder Baumstämme umwerfen
- Schlösser öffnen

## →→→ DIE QUICK-ACTIONS

Es ist möglich, den Charakteren schon im Voraus Befehle zu erteilen, damit diese dann auf Ihr Signal hin ausgeführt werden. Hierbei handelt es sich dann um eine sogenannte "Quick-Action" (schnelle Aktion).

- Um eine Quick-Action zu programmieren, wählen Sie den Charakter, dem Sie den Befehl erteilen möchten, und klicken Sie auf das Symbol EINE QUICK-ACTION PLANEN(unten rechts im Bildschirm). Dann erscheint ein Symbol mit einem Fragezeichen über dem Porträt des Charakters.
- Geben Sie nun dem Charakter den Befehl, den Sie ihm erteilen möchten, wie Sie es im Spiel gewohnt sind (klicken Sie doppelt auf eine Stelle, um den Charakter dorthin rennen zu lassen; wählen Sie einen Beutel, um ihn abzulegen etc.). Der Charakter wird diese Aktion nicht sofort durchführen, das Symbol über seinem Bild verändert sich jedoch, um den Befehl anzuzeigen, der ihm erteilt wurde.
- Um eine Quick-Action zu starten, klicken Sie auf das Symbol oberhalb des Charakterporträts. Nun wird der Charakter versuchen, den erteilten Befehl durchzuführen, falls dies möglich ist.
- Für jeden Helden können bis zu drei Quick-Actions gespeichert werden. Jede davon entspricht einem der Symbole über seinem Porträt.
- Wenn Sie auf das HORN-Symbol (unten rechts im Bildschirm) klicken oder die LEERTASTE auf der Tastatur drücken, können Sie allen Charakteren mit eingegebenen Quick-Actions befehlen, die erste Aktion der Liste durchzuführen.
- Um eine Quick-Action aus dem Speicher eines Charakters zu löschen, müssen Sie lediglich mit der rechten Maustaste auf das Symbol der entsprechenden Quick-Action klicken.



# ANHANG UND ÜBERSICHTEN

## *Liste der Gegenstände*

GEGENSTÄNDE	AKTION
	Bier platzieren
	Beutel platzieren
	Netz werfen
	Bogenschießen
	Heilen
	Essen
	Wespen werfen
	Steinschleuder
	Apfel werfen
	Aufnehmen
	Aufnehmen
	Aufnehmen
	Aufnehmen

## Steuerung

AKTION	STANDARD 1	STANDARD 2
Heranzoomen	Zahlenblock +	Zahlenblock +
Herauszoomen	Zahlenblock -	Zahlenblock -
Aufwärts scrollen	Pfeiltaste aufwärts	Pfeiltaste aufwärts
Abwärts scrollen	Pfeiltaste abwärts	Pfeiltaste abwärts
Links scrollen	Pfeiltaste links	Pfeiltaste links
Rechts scrollen	Pfeiltaste rechts	Pfeiltaste rechts
Minikarte zeigen/verbergen	m	Zahlenblock *
Ersten Charakter wählen	&	Zahlenblock 1
Zweiten Charakter wählen	é	Zahlenblock 2
Dritten Charakter wählen	"	Zahlenblock 3
Vierten Charakter wählen	'	Zahlenblock 4
Fünften Charakter wählen	(	Zahlenblock 5
Alle auswählen	a	Zahlenblock 6
Alle abwählen	d	Zahlenblock 0
Hocken	c	Bild ab
Stehen	s	Bild auf
Hinter Gebäude treten (drücken + Mausklick)	Umsch. links	Umsch. rechts
Umrisse anzeigen/ausblenden	Feststelltaste	Feststelltaste
Aktion 1	g	Zahlenblock 7
Aktion 2	h	Zahlenblock 8
Aktion 3	j	Zahlenblock 9
Bewegung während Aktion (drücken + Mausklick)	Strg. links	Strg. rechts
Quick-Action speichern	q	Eingabe
Quick-Actions ausführen	Leertaste	Leertaste
Quick-Actions löschen	Rücktaste	Rücktaste
Sichtkegel anzeigen	Alt	Alt Gr
Schnellspeichern	F1	F1
Schnellladen	F5	F5

## Aktionsübersicht der Charaktere

									
Kontextabhängige Aktionen									
	Ja								
	Ja	Ja				Ja		Ja	
	Ja	Ja					Ja		
	Ja	Ja					Ja		
	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja			
	Ja				Ja				
	Ja								
		Ja						Ja	
			Ja						Ja
				Ja				Ja	
					Ja		Ja		
						Ja		Ja	
			Ja						Ja

	Robin Hood	Will Scarlet	Little John	Bruder Tuck	Lady Marian	Stutely	Kamerad mit Schrauchbart	Streitlustiger Kamerad	Starker Kamerad
Aktionen									
 Stein werfen		Ja							
 Bogenschießen	Ja				Ja		Ja		
 Faustschlag (KO schlagen)	Ja		Ja						
 Beutel fallen lassen	Ja								
 Jemanden mit einem Schild schützen		Ja					Ja		
 Strangulieren		Ja							
 Pfeifen			Ja						Ja
 Räuberleiter machen			Ja						
 Wespennest werfen				Ja					
 Bier ablegen				Ja					
 Essen				Ja					Ja
 Heilen					Ja			Ja	
 An der Tür lauschen					Ja				
 Netz werfen						Ja			
 Bettler spielen						Ja			
 Apfel werfen						Ja		Ja	

*Handlungen, auf die Soldaten reagieren*

	 BEUTEL	 BIER	 ÄPFEL	 PFEIFEN
 Lanzenkämpfer	Ja	Ja		Ja
 Hellebardenträger		Ja		
 Schwertkämpfer	Ja		Ja	Ja
 Bogenschützen	Ja			Ja
 Armbrustschützen		Ja	Ja	
 Offiziere		Ja		Ja
 Ritter			Ja	
 Kavalleristen			Ja	Ja



# CREDITS

## Spellbound Studios

<b>Producer &amp; CEO</b> Armin Gessert	<b>Lead Artist</b> Jean-Michel Stenger	<b>Mission-Designer</b> Martin Kuppe Vincent Lalyman Mickaël Parisot Jean-Michel Stenger
<b>Creative Director</b> Jean-Marc Haessig	<b>Background Artists</b> Fanny Buecher Isabelle Gadbled Myriam Haessig Serge Mandon	<hr/>
<b>Technical Director</b> Stéphane Becker	<b>Additional Artists</b> Yoann Bourreau	<b>Ingame Music</b> Tapio "Shao Lee" Muley
<b>Project Manager</b> Andreas Speer	<b>Background Composer</b> Serge Mandon	<b>Cutscene Music</b> Michael Anarp
<b>Game Design</b> Jean-Marc Haessig Martin Kuppe	<b>Background Animation</b> Myriam Haessig Eric Urocki	<b>Sound FX</b> Yoann Bourreau Yann Gouverneur Fabrice Weiss
<hr/>	<b>Character Creation &amp; Animation</b> Jean-Michel Stenger Fabrice Weiss	<b>Internal Testing</b> Sascha Gessert Stéphane Rousseau Günay Yeniavci & The Spellbound-Team
<b>Lead Programmer</b> Arno Wienholtz	<b>Editor Supervisor</b> Eric Urocki	<b>Dialogs &amp; Manual Text</b> Vincent Lalyman
<b>Game Engine</b> Stéphane Becker Guillaume Brocker Arno Wienholtz	<b>Editors</b> Yoann Bourreau Myriam Haessig Eric Urocki	<b>Localization Management</b> Guillaume Brocker Vincent Lalyman
<b>Sound Engine</b> Yann Gouverneur	<hr/>	
<b>Artificial Intelligence</b> Martin Kuppe	<b>Lead Mission-Designer</b> Elise Coste	
<b>Level Editor</b> Stéphane Becker Yann Gouverneur Mickaël Parisot		
<b>Additional Programmer</b> Martin Mayer		

# Wanadoo

## Edition

### Editorial and Production

Vincent Berlioz  
Edouard Lussan  
David Hartley  
Jacques Simian  
Anne Dévouassoux  
Céline Paiva

### Localisation

Alex Lepoureau  
Fanny Jacob

### Tests

Denis Bourdain  
Jacques Chatenet  
Johann Steinberg  
Antony Arrivé  
Emmanuel Colombier  
Fabrice Escartin  
Hugues Miraux  
Didier Schwaller  
Charles Seydoux  
Alexandre Treille

### Marketing

Frédéric Dumas  
Aline Gugliermina  
Florence Baccard  
Franck Lalane  
Caroline Maillols  
Thomas Otton  
Manuela Roch  
Jon Bailey  
Gonzalo Gil Casares  
Krister Malm  
Markus Malti  
Paolo Gelain

### Public Relations

Inès Pauly  
Tiphaine Locqueneux

### International Sales

Olivier Pierre  
Marie-Josée Limacher  
Alexis Gresoviac  
Chizuko Mori  
Christelle Chandavoine  
Arnaud Doudard  
Corinne Lebon  
Jaqui Lepoureau  
Irène Toporkoff-Mayer  
Marie-Christine Vaz

### Sales France

Olivier Bonnafoux  
Loïc Mastengue  
Ghislaine Flerchinger  
Boris Christophe  
Walter Finck  
Cédric Leroy  
Stéphane Marlot  
Philippe Pierquin  
Marie Queiroz  
Dominique Sorin  
Carol Thévenin

### Sales Administration

Caroline de Villoutreys  
Fatiha Baha  
Ilse Richard

### Manufacturing Manager

René Tov

## **HOTLINE**

### **TECHNICAL SUPPORT**

**0190 8460 26**

### **TIPS AND TRICK**

**0190 8460 27**

Die Hotline ist täglich von 8-24 Uhr erreichbar und kostet 1,86 Euro pro Minute

**[www.support.wanadoo-edition.com](http://www.support.wanadoo-edition.com)**

© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Developed by Spellbound Studios. Published and distributed by Wanadoo Edition. Any reproduction, however partial and on whichever support, is forbidden. All information recorded on this CD-Rom disk can under no circumstances be used toward commercial or promotional ends, without the express permission of Wanadoo Edition.



[www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)



[www.wanadoo-edition.com](http://www.wanadoo-edition.com)



[www.spellbound.de](http://www.spellbound.de)